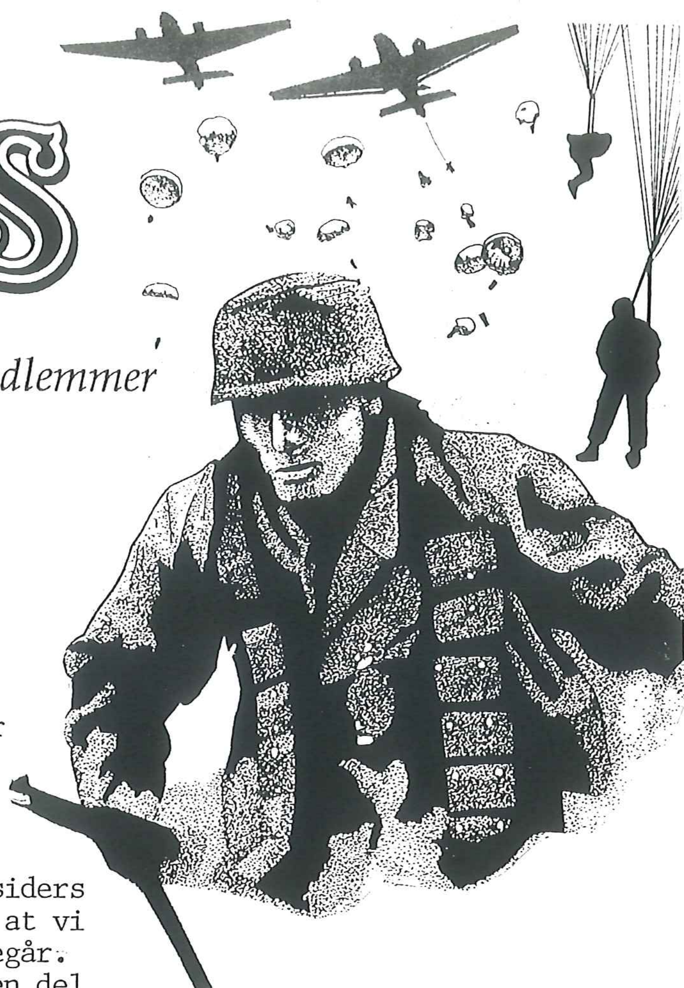
PHOBOS



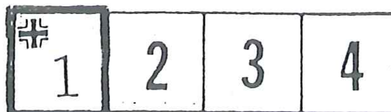
NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 8, tirsdag 25. april 1989

Redaksjonelt

Phobos - ditt vindu mot norsk spillmiljø - er her med et nytt nummer! Tykkelsen er ikke så mye å skryte av denne gang. Bladet er på kun 6 sider. Politikken er imidlertid klar: Vi trykker det stoffet vi får inn. Er det mye, er det selvsagt fint, men vi vil heller ikke nøle med å gi ut 2-siders nummere hvis det blir aktuelt! Det viktigste er at vi klarer å gi deg FERSK informasjon om hva som foregår. Denne uken har vi tenkt å fylle førstesiden med en del slik informasjon. For det første er det nå klart at ARCON 5 vil bli arrangert 23-25. juni. Forhåndsinformasjon og påmeldingsblanketter blir sendt ut ca. 10 mai. På programmet vil du finne AD&D, arrangert av SPILLSPESIALISTEN, som har en USA-tur som førstepremie, du vil finne WARHAMMER, arrangert av HEXAGON, en Diplomacy-Junta-Kremlin TRIPPELTURNERING, et SPILLEDER-MESTERSKAP, en større AUKSJON ennsist, og alt det andre du forventer å finne. Planlegg sommerferien din med omhu! Vi håper ARES klarer å avvikle kongressen på en måte vi kan være stolte av. Interne ARES-ARRANGEMENTER og -TURNERINGER går i hvert fall bra. Denne gang bringer vi resultatet fra Kremlin-turneringen. Vi minner også om DEN HEMMELIGE TURNERINGEN tirsdag 9. mai. Hva denne går ut på, er en vel bevart hemmelighet, men du får visstnok bruk for 30-sidete terninger!?! For øvrig er klubbens ØKONOMI upåklagelig, og MEDLEMSTALLET er nå oppe i 52 betalende. VASKING er derimot fremdeles et problem. Styret har store (enorme?) problemer med å finne fram til en vaskeordning som er sosialt, økonomisk og resultatmessig akseptabel. Sist tirsdag var det for eksempel ingen som hadde lyst til å vaske selv om de fikk 200 kroner (og tomflaske-pengene) for det. Til slutt ofret to av klubbens mest entusiastiske medlemmer seg. Og det er nettopp det som er problemet. Stadig vekk må klubbens mest solide, entusiastiske, seriøse og verdifulle medlemmer ofre seg og vaske opp skitt, søppel, dritt og møkk etter de flaskekork-demonterende, potetskruer-pulveriserende, papirark-dryssende, unnasluntrende, toalett-tilstoppende, useriøse, ikke-donerende, Phobos-passive og penge-glemmende medlemmene. Ikke minst styremedlemmer opplever nok dette som lite tilfredsstillende, og det kan umulig gå bra i lengden. Det er allerede noen som mener at ARES bør gå tilbake til å være en studentforening på BLINDERN, og det er også mulig å tenke seg andre DRIFTSFORMER på Bjølsen. Etter denne tordentalen kan vi jo ta en hyggelig nyhet igjen: ARES sender 4 mann og en semi-trønder til spillkongress i LINKØPING i pinsen. Det er fremdeles plass til flere. ARES - den internasjonale spillklubben! Til slutt nevner vi forrige tirsdags vedtak om RØYKING. Fra nå av er det bare tillatt å røyke ute (så snilt...) og i det lille rommet i andre etasje. Og helt til slutt: Hold ut etter at du har lest bladet! Det er bare to uker til neste Phobos! Phobos - Norges eneste spill-blad med presise utgivelser!

Lever inn stoff, så blir Phobos på mer enn 4 sider!



SISTE!!! Allah har bønnhørt oss og sendt sin profet Geir med 2 sider til!

Torsdag 25. april 1940

Regjeringen har besluttet å overta disposisjonsretten over hele den norske handelsflåte, fordi et stort antall rederier har sine kontorer i de områder som tyskerne har besatt.
Hærens overkommando melder at fiendtlige angrep er stanset ved Gulsvik, mellom Etnedal og Sør-Aurdal og i Kvam. Tyskerne rykket fram mot Røros (de er nådd Tynset) og Kvikne. Tyskerne er gått over mot Voss fra Ulvik og Eide i Hardanger, og fra vest langs Bergensbanen. Voss er beskutt av artilleri og bombet.
Ved Steinkjer har de norske tropper gravd seg ned. På Narvikfronten er våre tropper i forrykende snøfokk rykket fram mot Gratangen fra forskjellige kanter. Kampene fortsetter. Narvik er igjen beskutt av allierte skip.
Britiske fly har bombet oljetanker på Vallø og sjøflyhavnen ved Stavanger. Sola er bombet for 15. gang.
Tyskerne bomber stadig norske byer og mindre steder. "Sunnmørsposten" kan f.eks. i dag melde at følgende steder er blitt bombet: Otta, Vågå, Lom, Dombås, Stryn, Hareide, Vartdal, Åndalsnes, Tennfjord, Hellesylt, Straumshavn og Ålesund.

Fredag 25. april 1941

Tyskerne tar Termopylene. Tyske fallskjermtropper tar Korint.

Lørdag 25. april 1942

Den Japanske framrykningen i Burma fortsetter under meget harde kamper. Kampene raser nå 160 km sydøst for Mandalay.

Tirsdag 25. april 1944

Det russiske flyvåpen retter voldsomme angrep mot Sevastopol for å hindre den tyske evakuering.
Polske styrker bryter jernbaneforbindelsen fra Berlin, Breslau og Krakow til Lwow og Lodz.

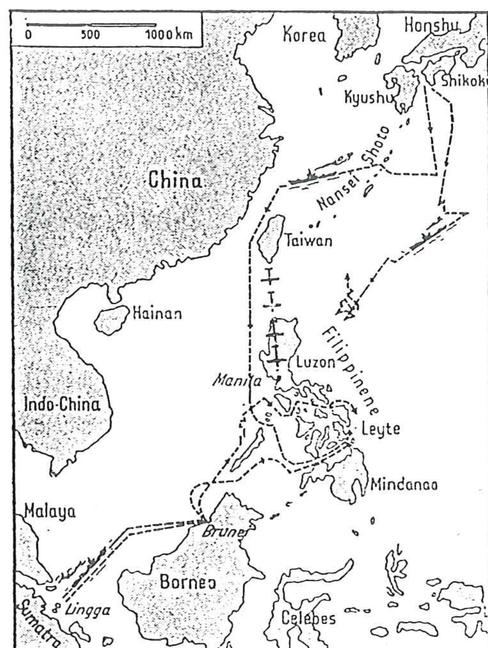
Tirsdag 25. april 1944

Tysk rapport om luftkrigen: Under fiendtlige angrep på forskjellige byer i München- og Friedrichshafen-området ble det skutt ned 97 amerikanske fly.
Britiske bombefly foretok i natt et stort terrorangrep på München, Karlsruhe og Mannheim. 45 britiske bombefly ble skutt ned. Luftkrigen over fastlandet fortsetter i et tempo som man tidligere ikke har sett maken til. Man kan ikke merke noen svekkelse av offensiven. Bomberegnet over Europa fortsetter.

Onsdag 25. april 1945

Russiske tropper har omringet Berlin. Russerne erobrer fortsatt flere forsteder og distrikter i Berlin, men tyskerne viser ingen tegn på overgivelse. Nordvest for Dresden er russiske tropper gått over Elben.
På Mindanao står amerikanerne 75 km fra Davao.

Trond Jansen





HVORDAN VINNE

STELLAR CONQUEST

Artikkelen om Diplomacy forrige gang må ha vært bedre enn den om Civilization, siden det ikke har kommet noen reaksjoner. Denne uken ser vi på hvordan du skal vinne Stellar Conquest.

Vi starter som så ofte før med noen fakta (altså påstander som jeg selv er så overbevist om riktigheten av at jeg kaller dem fakta):

1. I Stellar Conquest er det mulig å bli svært rik hvis du bare sitter og bygger opp økonomien din i de 30-40 første rundene.
2. Stellar Conquest er et spill av den typen hvor man mister sine militære styrker hvis man slåss med dem. Det er ikke noe som heter replacements eller reinforcements, og siden du ikke kjenner motstandernes militære styrke, kan du ikke regne med å være totalt overlegen i de kampene du slåss (og dermed minimalisere egne tap). Mao. koster det deg 8 i.p. å kjøpe en corvette og sende den i døden...
3. Hvis du klarer å beseire en motstander, må du regne med at han river fabrikkene sine. Da får du bare menneskene hans som lønn for strevet. Riktignok har du eliminert en motstander, men det er fremdeles to igjen!

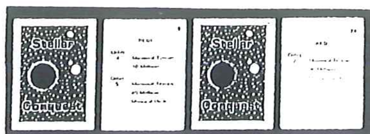
Jeg har grublet (og spilt!!!) en del over dette, og kommet til at det bare er tre holdbare strategier:

1. (Best)
Inngå en hemmelig allianse med en av de tre andre spillerne, og det må helst ikke være han som er nærmest deg. Dere blir på forhånd enige om at dere skal angripe hver deres motspiller (den nærmeste) i en bestemt runde. Etterpå må dere slåss dere imellom. Dere er da omtrent jevnbyrdige økonomisk og militært.

2. (Nest best)
Sitte og bygge lenge. Ikke gjør deg klar til kamp før i runde 36 eller 40. For å unngå å bli angrepet før dette, eller i det minste for å vinne tid til en lyn-opprustning hvis du blir angrepet, bør du late som om du er militært sterk, og sende aggressive patruljer avgårde når du føler deg spesielt svak(!) Det skader heller ikke å bygge en corvette eller fem.

3. (Tredje best)
I runde 4 landsette befolkningen på en planet som ligger innen 12 hexers (aller helst 8) flytid fra din nærmeste nabos antatte hovedplanet, og så angripe ham og slå ham ut før byggingen i runde 8. Dette er en dristig strategi som kan gå galt, men hvis den lykkes, erobrer du nok fiendtlige mennesker til at felttoget er økonomisk lønnsomt.

Jon Venbakken





Hexagon-Nytt har kommet ut igjen! Som vanlig er det valgt en farge og trykkvalitet på forsiden som gjør det vanskelig for oss å drive reklame for bladet... Nummeret er på hele 34 sider og inneholder mye interessant stoff. Bl.a. errata (!) til Phobos. Et eksemplar av bladet er lagt ut i våre klubblokaler på Bjølsen og kan leses der.



Det var god oppslutning om Kremlin-turneringen tirsdag 11. april. Det ble spilt innledende runde og finale, og reglene var så kompliserte at vi ikke skal gå inn på dem her. De eminente reglene skaffet oss en resultatliste hvor spillerne er rangert fra seierherren og helt ned til taperne. Phobos gratulerer Erlend Miller med seieren. Vi gjør også oppmerksom på Trondheims store sønn Egil Moe, som havnet på en sterk 3. plass.

1. Erlend Miller
2. Olav Bendiksby
3. Egil Moe
4. Bjørn Gulheim
5. Christian Pedersen
6. Gunnar Ø. Fredrikson
7. Audun Føyen
8. Rune Mortensen
9. Anders Wagle
10. Norman Robb
11. Thomas Drevon / Kim Olsen
12. Øystein Arnesen
12. Fredrik Vogel
14. Erik Andersen
15. Tobias Håkansson
16. Trond-Arild Elvan
17. Ragnar Nicolaysen
17. Marius Strai

De to siste på listen presterte å ikke ha kontroll over en eneste politiker ved spillets avslutning. Men de kommer sikkert sterkt igjen i Kremlin-turneringen på ARCON 5?

Jon Venbakken

HVORDAN VINNE I LUDO

Som ekspert på temaet vinne i spill, tar vi nå for oss LUDO, et av de første strategiske krigsspillene på markedet. Vi tar for oss den mest alminnelige varianten med 4 spillere, og gjemmer 6, 8 og 12 manns variantene til et senere nummer av PHOBOS. Det samme gjelder ØLDO, en annerledes variant av spillet, men et spill jeg selv har vunnet mye i.

Først spillerne, det viktigste er å vinne selv, eller hvis det ikke går, sørge for at man er siste spiller ved brettet når de andre ikke gidder mere etterhvert, og det er jo nesten bedre enn å vinne, nemlig å bevise sin mentale overlegenhet FØR SPILLET ER OVER!!! Derfor bør man velge sine spillere med omhu. Som alle vet er det bilde på boksen av en katt som spiller ludo, dette betyr at katten er en selvskreven medspiller. Den har en tendens til å slå terningen horisontalt slik at du må plukke den opp fra gulvet hvis du da ikke gjør som jeg ved å sette opp en 50 cm høy karm rundt bordet. En katt er også delvis fargeblind, den ser ikke grønt noe som byr på store fordeler under spillet (se under). Det er også vanskelig å holde katten engasjert lengre, den pleier alltid å ignorere meg når vi spiller. Det er da bra å ha pisk og lenker...oops sorry, det kommer inn under ADVANCED RULES (sendes mot kr 49,99 til dekning av porto og kattemat). Jeg pleier å bytte ut brikkene med små lekemus for å holde katten engasjert, det pleier å sprite opp spillet en del. Jeg har også lagt OPTIONAL RULES (kun kr 85,- pluss mus, porto og oppkrav, skal du ha katt også så koster denne fra kr 50,- (vill), fra kr 250,- (tam), fra kr 2.500,- (perser)). Hvis du virkelig vil prøve et ludospill med stil, så bruker du levende mus. Da må du ha en del ekstra regler og utstyr men det skal vi se på i neste nummer av PHOBOS...

La oss så se på posisjonene, det er langt å foretrekke å spille GRØNN, på grunn av deres overlegent beste posisjon på brettet. Når katten skal gjøre sitt trekk hender det den blir entusiastisk og spiser brikkene før den har lov til det (du kan for eksempel ikke spise et tårn, og du må kunne slå brikken lovlig før du kan ta den). Siden katten vår er fargeblind pleier jeg å spille grønn. Det gir en sjanse til å vinne til tross for at spillet er vanskelig å lære for meg.

Det neste viktige er å velge riktig terning, jeg pleier å medbringe min egen T8 når jeg spiller ludo, det pleier å gjøre utslaget. Merk deg at denne strategien ikke fungerer perfekt hvis de andre også tar med egne terninger, men det pleier å gå bra hvis du ikke spiller med andre rollespillere. Hvis du vil ha VENBAKKEN SPECIAL LUDO TERNINGSETT send kr. 65,- til min postgirokonto, og du vil få det tilsendt. Det er mulig du også da vil ha nytte av en bruksanvisning for terningene, denne koster kr 395,- (portfritt tilsendt). Bruksanvisningen finnes på svensk, serbokroatisk, bergensk, swahili, trøndersk og sanskrit.

Under spillets gang kan det være problematisk hvis fienden bygger tårn, jeg pleier derfor ikke å tillate dette, bortsett fra for den spilleren som spiller grønn i hver tredje runde. Dette er et typisk eksempel på at designerne av spillet ikke har playtestet nok før utgivelsen. Interesserte kan få en kopi av mine SECOND EDITION regler (24 sider, mot kr. 75,- i porto og omkostninger).

Sluttspillet kan være problematisk, jeg pleier derfor å borre et hull i brettet der hvor målet er, slik at jeg kan dytte musene ned der når de er kommet i mål. Ellers vil bare katten ta dem, noe som forlenger spillet unødig. Det er da praktisk å montere et bur under bordet slik at ikke musene stikker av til neste spill.

Til slutt, hva hvis du har hund hjemme og ikke en katt? Da har du uflaks, for det er virkelig dumme dyr, men ikke fortvil, jeg har funnet en løsning som jeg skal dele med dere til neste nummer av PHOBOS.

Ikke av Jon Venbakken.

VOLD OG ROLLESPILL

Jeg har med stor fornøyelse fulgt med i hva Jon Venbakken har kommet med innimellom på dette temaet i Phobos, spesielt når man snakker om et bestemt rollespill (AD&D) og vold.

Det er en stadig småhakking med front mot vold iblandet en kontinuerlig nedrakking av det mest populære rollespillet som finnes, og hele tiden med et useriøst preg, senest i siste nummer i AD&D intervjuet.

Uttalelser som at "reglene er jo vold alt sammen" vitner ikke akkurat om detaljkunnskap om spillet man har så sikre meninger om, men det er ikke dette jeg vil kommentere.

I utgangspunktet er det helt klart at spillere som forfekter meninger som både forkaster og fordømmer all reell og innbilt vold i rollespill er på tynn is. Det dreier seg for det første ikke om fysisk vold, eller innbilt vold, men om en fantasihandling i et fantasimiljø, hvor inspirasjonen kommer fra vår egen middelalder oppblandet andre ingredienser.

Hvis hr Venbakken er mot vold og mener noe med det, burde han konsentrere seg om de steder hvor vold forekommer. Eller sagt mer direkte, melde seg inn i KrF, og la andre rollespillere være i fred. Menneskene har slått hverandre i hjel gjennom hele verdenshistorien, og gjør det fremdeles (og i større skala nå) til tross for (eller kanske på grunn av) Hr. Venbakkens sosialdemokratiske tankebaner som ved refleksjon hverken er særlig sosiale eller spesielt demokratiske.

Det er like klart at de samme personer burde følge sine meninger når de selv spilleder rollespill.
Kritiserer man folk som dreper orker i AD&D i en teoretisk sammenheng, burde man ikke selv som spilleder i James Bond sprenge hele Beograd i luften med nøytronbomber. Påstander om at dette ikke er vold, eller unnskyldninger om at spillerne var så dumme, de løste ikke problemene, bidrar ikke til å gjøre Hr Venbakkens meninger mer logiske.

Kanskje forklaringen er at visse personer ikke klarer å ha et balansert forhold til rollespill man ikke liker, eller er Hr Venbakken bare mot Atomvåpen (våre eller deres?) og ikke mot bruken av dem?

Geir Aaslid



Eksempel på vold til sjøs.

SPEIDERMONSTRET

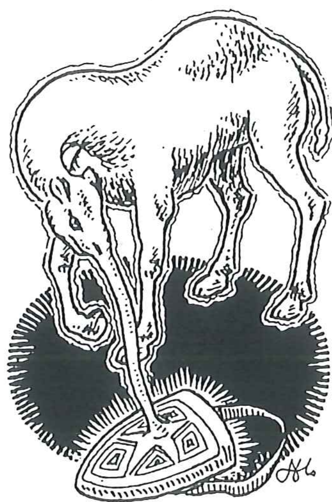
Etter flere [illegible] interessante (?) eks-
empler på monst[illegible]re, bringer vi denne
gang nok et monst[illegible]er.
Denne gang om den [illegible] neste person de
fleste i ARES trodde [illegible] det ikke var
mulig å si noe stygt om.

Frequency:	**Unique**
No. Appearing:	**1**
Armour Class:	**9**
Move (by foot)	**9"**
- driving	**(normal)**
- swimming	**(can it?)**
Hit Dice:	**1**
- if hungry	**1**
% in Lair	**1 %**
Treasure Type:	**Fancy Games**
No attacks:	**See below**
Damage/attack	**Special, see below**
Special Defenses:	**See below**
Magic Resistance:	**See below**
Intelligence:	**1 (see below)**
Alignment:	**Lawful Neutral**
Size:	**Medium**
Psionic Ability:	**Nil**

Now you are really wondering what we can tell you about this monster, (and by the time you are finished with this short description you will know who this monster really is, if you have any intelligence at all) and let us make this quite clear from the beginning, one thing is to prove someones weirdness by guilt, appearance, deed or just their excistance (see Phobos a couple of issues back - Garnåsmonstret), but here we have real opportunities - think about it - guilt by association - tell us about your hobbits (sorry - still hungry), your friends, your education and so on, and we will prove you guilty.

This monster has had its common sense destroyed by having stayed for several years in a small medieval village up north while trying to learn a mixture of Gnomish technology and some druidic abilities (like - don't ever cross a road if any traffic light is red), but before that the monster was raised by the Gnomes of Zurich as a Boy Scout - and these unhealthy tendencies were reinforced by the monster being attracted by another group of boy scouts at that weird place up north- a group calling itself the Hexagonads, but by now you are surely worried that we may not be saying anything nasty about this monster, well we are, or we have already - what's the worst thing about boy scouts - it is obviously that they are boy scouts, but we are digressing, think about all the normal little monsters that try to meet at the local monster club; before they can ever hope to sit down, or manage to dispose of the microscopic remains of their latest meal or whatever, or start some game, or something else --- this boy scout monster will pop up and demand that you give him your last remaining silver pieces, or tell you to sit or not sit somewhere else, or pick up this or that, or go wash something (not his own mouth regrettably)(he does not even know anything about washing things-he will want you to wash part of the place while monsters are still wandering around messing things up, afterwards he will complain about your work, or even better tell you someone else complained and threaten to do things to your brain (like letting you see him smile)) or tell you to GET OUT OF HERE UNLESS YOU DO EXCACTLY LIKE TOLD - if you have very bad luck he will tell you how to win in a random game playing a random position, but by then you will have irrevocable proof of this monsters lack of intelligence (see above) ha - don't despair - we (the secret masters of fandom) know how you are to handle him and we will let you know if you read a little bit more down this page or whatever, the secret is this monsters taste (or lack of taste) when it comes to Roleplaying Games and what happens when people play things, as you may know, this monster does not play to win, it plays to see others lose, or preferably to see his friends (astonished- are we not, see, it still has a few friends left or may be we want it to believe it thinks we want it to feel you think we have it as a not-yet-enemy which it will foolishly believe is the same as a friend), er - before we digress - he prefers to see his pals lose, especially if a Swedish girl scout can win or some other monsters from that silly little church with graveyard up north (didn't they have money enough to build more that the church - even the local monsters are odd - they cannot even play diplomacy), the best way to handle this monster is to compliment the monster about its tastes in games, but by all means do not ask it to play any of its favorite games with you because it will take this as a joke, and it may even sit down and play with you - some century in the future - and then YOU will be in deep shit - I mean, these games are REALLY LOUSY, I bet they are so weird you have not even heard of some of them, some are even so off that even Swedes do not play them, anyhow there JUST MIGHT EXCIST one Swede with that lousy taste, but I doubt it very much; well one of his games is not that bad, but he will refuse to play unless HE and ALL the players dress up like James Bond, I bet that comes from his upbringing - being raised by the Gnomes of Zurich and then dropped into those Hexagonads up north in that little graveyard where they don't even have decent beer (see below for other things they have or do not have) but his other games; who ever played CHILL, or played it more than once, any who enjoyed it so much that they are running a campaign some century, and that other thing (this monster even claim it's a game) that's called SANDMAN - don't laugh yet, there is more, there is a RPG imitation about that is played by 100 000 Swedes (Yes, the publishers boast about it), erh - I admit it is popular in parts of Norway too, like in Jemtland or Herjedalen or Båhuslen, and the worst of it - this monster claims this is his favorite RP game after the one I mentioned above, you know where he could dress up as a transvestite (Yes I KNOW and YOU KNOW JB does not dress like that, but does this monster know????), I wonder where he keeps those clothes, and the whips and the chains, maybe it is being kept by the next monster's pet dragon, she certainly can use a few of those things, but then again may be not, like they say in the army, if you got them by the balls, their hearts and minds will follow, that means the whips and chains is up north with the Hexagonads or in the church, may be with their ghost, you know it is just what you would get from those barbarians (must be all that lousy beer), they claim to have a ghost in their church (Its not theirs, - the church came first - then the boy scouts and hexagonads came, and that makes it our church (it is the only thing up there worth having)), it is not a normal ghost, oh no, it has not been seen by anyone but those failed aborts, but let us see, this reminds me of the whips and chains, they must be with this boy scout's assistant up there (you know, there used to be one other half normal (at that time, that is) monster up there that had not grown up entirely in that little village with the church and the beer and the ghost, I am speaking of that other ODD monster (that is the only thing they agree about up there, that

monster is really THE MONSTER), you know the ODD one with the LOUD noises that never cease coming from where his mouth should have been (don't complain until you have heard him laugh-that is really something!) coming from the little rainy village on the west coast that is run by ten shopkeepers and a bunch of neo-nazi policemen (who habitually beat up everyone they see, and then jail them for having been beaten up or not complaining about this to the police instead of complaining to some lawyer who game them free drinks in order to make them admit they had been beaten twice or whatever) and a few other idiots - see what I mean, these monsters over there are really weird, it almost makes the idiots up north with the church, the lousy beer and the missing ghost look more or less normal compared to these noisy types; I guess it is all the rain they get, it makes them soggy in their heads, or wherever they keep their brains (if they have any), but back to the chains and whips, we know this SPEIDERMONSTER is close to this other ODD monster, and we know of a certain spicy event in a church (no not the one with the ghost, another smaller one, but there still might have been a ghost there, you never know with those local monsters, (read on, the spicy event is right below) some of them even stayed up all night in order to poke their heads into all the artillery guns in their village, too bad they did not go bang (I mean the guns, the heads have been beyond salvage for years)(you still want to know what takes place at these weird events called SF conventions?) where he got stripped, whipped and tied up in black leather underwear by a trio of female trolls. You do believe me, don't you, I saw it with my own eyes (don't ask me what I did there, this is not a pornographic paper) and the trolls took pictures, lots of pictures, and we have one of them here, it is to be printed in the next regular issue, and that will be the end of his reputation.



ARES-PROGRAM

Tir 25.4 Civilization-opplæring. Phobos.
Tir 2.5 Ordinær klubbkveld.
Tir 9.5 Hemmelig rollespill-turnering. Phobos.
Tir 16.5 Ordinær klubbkveld.
Tir 23.5 Phobos.
Tir 30.5 AD&D-opplæring.

Alle turneringer og opplæringer begynner klokken 1800.
Innlevering av stoff til Phobos til Johannes H. Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.

SPØRREKONKURRANSEN

Som fanatisk krigsspiller har jeg noen kommentarer til spørrekonkurransen, eller rettere sagt spørsmål 7. Temaet er interessant, og jeg vet utmerket godt svarene, noe også forfatteren gjør.

JAWOHL! Men hva har han ment???

LSAH kan være så mangt, men kompaniet, bataljonen, regimentet, divisjonen (de rakk ikke å utvide enheten mer) LEIBSTANDARTE SS ADOLF HITLER brukes i forkortet form som enten LAH eller LSSAH. LSAH er for meg ukjent i spillsammenheng dersom ingen har en brikke eller et spill med en trykkleif på.

GD kan også stå for så mangt, i tillegg til det riktige svaret; som antas å være GROSSDEUTSCHLAND som startet som en liten enhet (regiment i 1939), og som gradvis ble utvidet og endte opp som divisjon med mere.

GD brukes som forkortelse for Guards, av russere, briter, rumenere og mange andre. De som har EUROPA serien kan jo bare kikke på brikkene og se hvor mange enheter de finner symbolet på. Det blir noen hundrede.

82 og 101. Jeg kjenner minst en til i ARES som er mer kjent med 101 JAEGER DIVISJON (Tysk, deltok som eliteenhet fra 1941 - 45). Dessuten er verken 82 eller 101 GUARDS Infanteridivisjon ukjent for de som har spilt SE. Tallene passer i det hele på svært mange enheter av ulik størrelse som har utmerket seg i en eller annen sammenheng.

Til slutt en utfordring til PHOBOS Redaksjonen:
(eller andre lesere av Phobos)

Hvor mange av disse spørsmålene som alle har tilknytning til siste verdenskrig kan du svare på:

1) Hvilket land disbandet 12, 16 og 20 Inf Div og 2 Mtn Div høsten 1940?
2) Hvilket land greide Italia å okkupere uten å miste mere enn 65 mann på erobringen?
3) Hvilken skoleenhet ble mobilisert til aktiv tjeneste under navnet Flerov?
4) Erklærte Bulgaria krig mot Sovjet under WW2 ?
5) Hva heter byen LITZMANNSTADT nå ?
6) Hvilket land som var nøytralt i 1941 deltok i felttoget i Italia 1943-45 med over 30.000 mann?
7) Hvilket europeisk land nektet å hjemsende eksilrussere til Josef S i 1945-49?
8) Hva er spesielt ved den tyske 999 divisjon?
9) Hvor var den beste franske infanteridivisjonen rekruttert?
10) Hvor var de siste polakkene som overgav seg i 1939

Geir Aaslid

SPØRREKONKURRANSEN

Bladet Hexagon-Nytt har i hvert nummer en spørrekonkurranse med latterlig lavt antall svar. Det er bare 4-5 som gidder å svare (inkludert et par fra Oslo). Phobos slår denne rekorden! Vi hadde null - 0 - respons på vår spørrekonkurranse, bortsett frabrevet over. Vi takker medlemmene, som har spart oss for premieutgifter.

Redaksjonen